EDITORA GLOBO

AKIRA

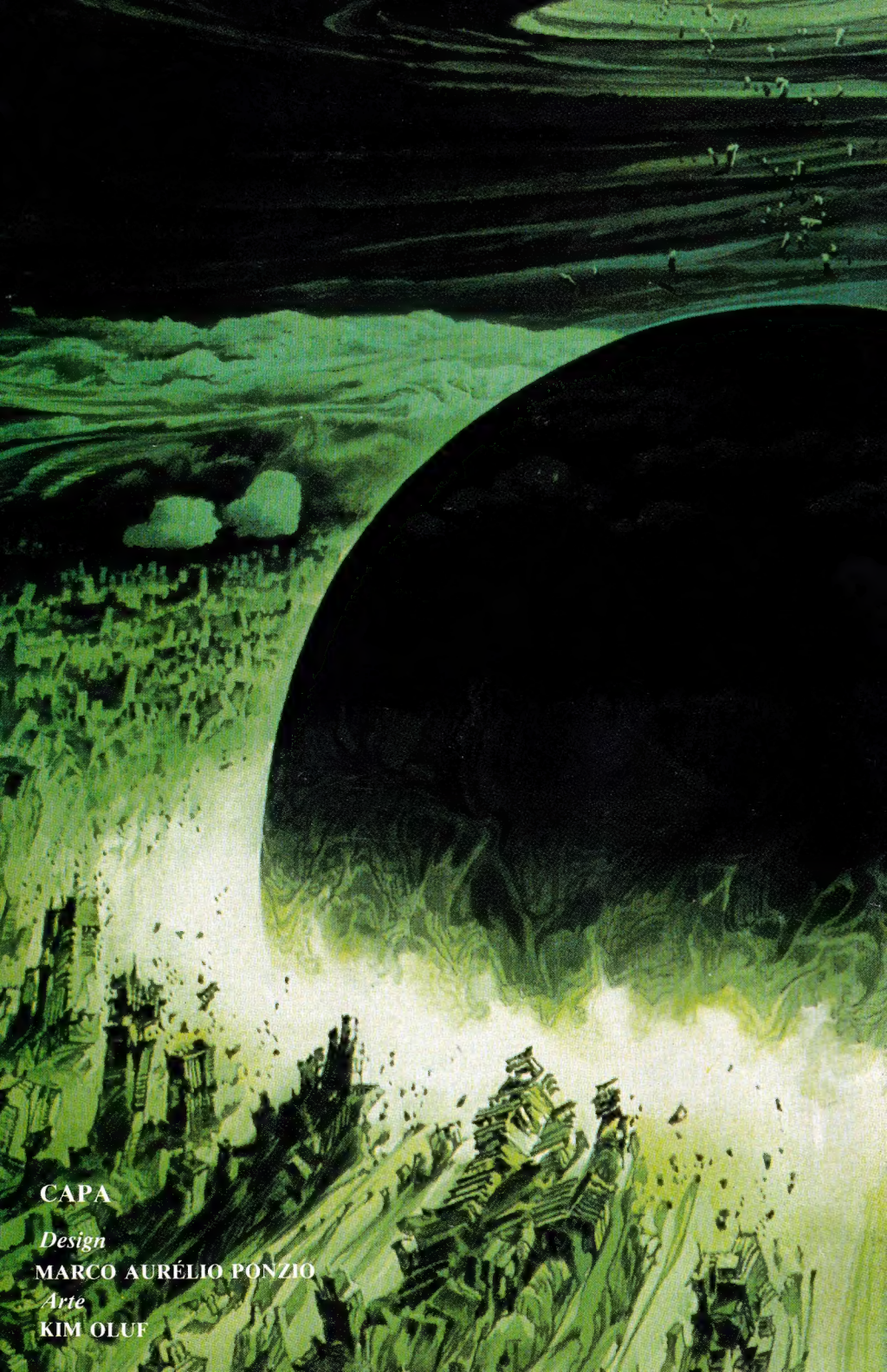
KATSUHIRO OTOMO

HORDA COMICS

© 1991 MASH ROOM CO., LTD.
Todos os direitos reservados

Nº4

- Cr$ 450,00 Manaus e Boa Vista (Via Aérea) - Cr$ 585,00



CAPA

Design
MARCO AURÉLIO PONZIO
Arte
KIM OLUF

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

Capitulo 4

O REI DOS PALHAÇOS

Relembrando...

O ano é 2030. O mundo está se reconstruindo após a Terceira Guerra Mundial. Em **Neo-Tokyo** planeja-se a realização da próxima Olimpíada no local onde, trinta e oito anos atrás, caiu a primeira das bombas.

Após o inesperado aparecimento do garoto paranormal, **Número 26, Tetsuo** é ferido e some misteriosamente. No barzinho **Harukiya, Kaneda** conhece dois membros de uma organização secreta, a garota **Kay** e seu irmão **Ryu.** Depois de um tiroteio entre guerrilheiros e delinqüentes, Kaneda é salvo por Kay. Para retribuir o favor, o jovem encrenqueiro rouba um caminhão e vai socorrer Ryu e Número 26, que estão cercados pelos soldados.

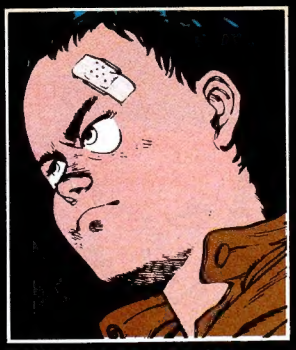
Quando o garoto ameaça perder o controle, surge o misterioso **Coronel,** encarregado de uma operação secreta. Junto com ele estava **Masaru,** ou simplesmente **Número 27,** outra criança paranormal, que, para espanto de Kay e Ryu, chama Número 26 de **Takashi.** Até então, eles acreditavam ser ele o superparanormal de codinome **Akira.**

Aproveitando-se da surpresa, Kaneda ameaça matar Takashi. O garoto reage com um descontrole telecinético que quase destrói a área. Durante o caos, Kaneda foge novamente, mas leva consigo uma pílula destinada ao Número 26, que é recapturado pelos homens do Coronel.

No dia seguinte, Tetsuo aparece na escola como se nada tivesse ocorrido. Entretanto, durante seu tratamento, o Coronel e sua equipe descobrem que ele possui uma grande força psíquica latente, e isso é um trunfo para eles.

Depois de analisar (na enfermaria da escola) a cápsula destinada a Takashi, a namorada de Kaneda chega a uma conclusão: a substância é parecida com a que Kaneda e seus amigos tomam, mas incrivelmente mais concentrada e poderosa.

Os motoqueiros resolvem então sair à caça de aventuras e enfrentar seus principais rivais: **A Gangue do Palhaço.** Um dos



palhaços encurrala Tetsuo. Kaneda e seus parceiros vão resgatá-lo, mas ele causa espanto a todos, primeiro por suas atitudes sanguinárias e, depois, por desafiar a autoridade de Kaneda.

Determinado a não deixar uma arma humana potencial escapar, o Coronel vai até a escola no dia seguinte e captura Tetsuo. Sob tratamento médico em um laboratório secreto, Tetsuo começa a exibir poderosas habilidades psíquicas... causando-lhe grande dor.

Enquanto isso, Kaneda, tentanto espionar o Coronel e descobrir o que está acontecendo a Tetsuo, reencontra os membros da resistência e é levado ao QG deles. Lá, ele é interrogado por Ryu a respeito da droga roubada, mas quando diz não saber de nada, Kaneda é colocado sob vigilância de Kay... para decepção dela.

Kiyoko, outra das crianças com poderes psíquicos sob o controle do Coronel, avisa seu mestre que Akira despertará em breve. Ele interpreta essa premonição como desastrosa. Enquanto isso, no esconderijo da resistência, Kaneda vê uma aparição de si mesmo, em chamas, pronunciando um nome: Akira.

Os espiões do Coronel localizam o esconderijo da resistência e dispersam os rebeldes. Kaneda e Kay escapam juntos. Eles vão para o Harukiya, onde o garçom concorda em escondê-los.

Oprimido pela dor insuportável, Tetsuo escapa das instalações do Coronel deixando para trás um rastro de morte. Finalmente, ele é pego sozinho nas ruas... pela Gangue do Palhaço.

PAREM!
MINHA CABEÇA TÁ DOENDO...
NÃO... AINDA NÃO TÁ DOENDO...
...MAS VAI FICAR!
SWOOSH
CHING

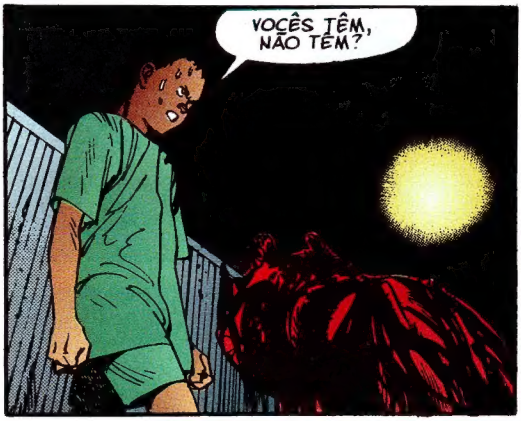
!
OLHEM!
IAAGH!
THOG
EI... O QUE ACONTECEU? CÊ TÁ LEGAL?
CUIDADO!!
MEUS OLHOS!!
OLHA SÓ... O MOLEQUE TÁ APRONTANDO ALGUMA COISA!
AAAH
KREK

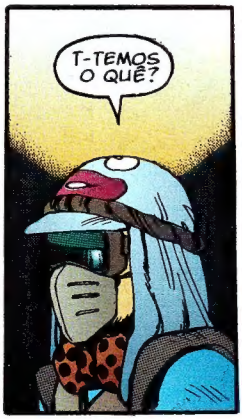
GUSH
ARGH
MEU DEUS!!
CREDO!
MINHA CABEÇA NÃO TÁ MAIS DOENDO. E A SUA?

IIIIIIIEEEE!

EI!

HUNH?
chatter chatter


VOCÊS TÊM, NÃO TÊM?


T-TEMOS O QUÊ?

A DROGA... A QUE EU PRECISO... PRA ME SENTIR MELHOR.

...

TÃO COM ALGUM PROBLEMA?

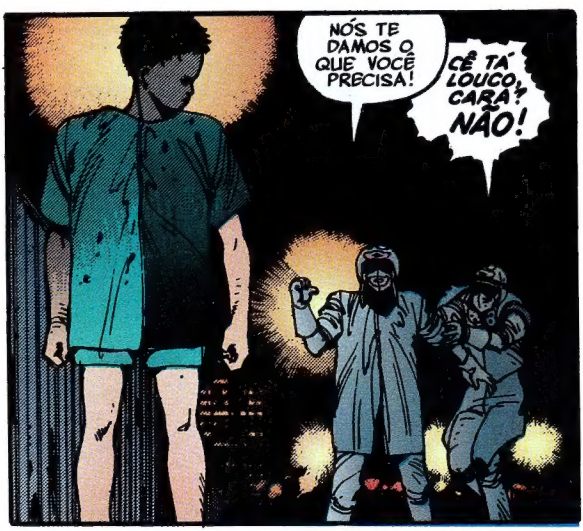
UH
N-NÃO TÁ COM A GENTE...
AH... AH... AH...

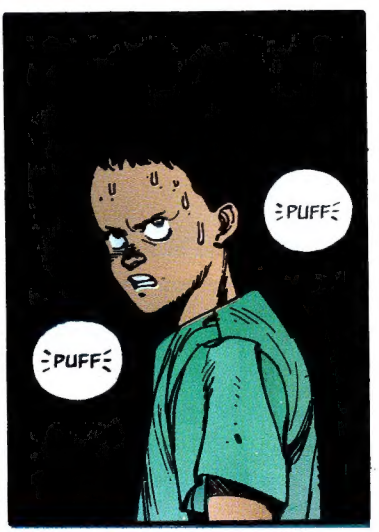
QUE MERDA!

A DOR DE CABEÇA TÁ VOLTANDO... MAIS FORTE... COMO SE FOSSE ME MATAR.
?

PRAGA!

ESPERE!
!
DEIXA ELE IR, IDIOTA!

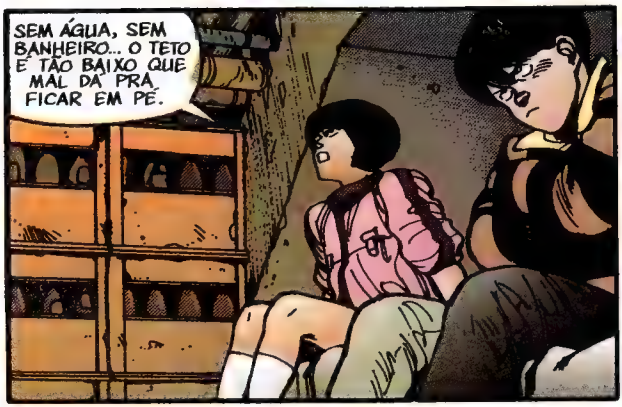

NÓS TE DAMOS O QUE VOCÊ PRECISA!
CÊ TÁ LOUCO, CARA? NÃO!


PUFF
PUFF

HARUKI
DEIXE A PORTA FECHADA, BABACA!
BAY, EU TE AMO
FELIZ ANO NOVO

...NEM UM POUCO. ISTO É UM CHIQUEIRO... UM CHIQUEIRO IMUNDO!

E ESSE CHEIRO..
TAVA ESPERANDO UMA SUITE NO PLAZA, É?


SEM ÁGUA, SEM BANHEIRO... O TETO É TÃO BAIXO QUE MAL DÁ PRA FICAR EM PÉ.

É UMA RATOEIRA!

ENTÃO, QUAL É O LANCE COM O TAL RYU?
O QUE ELE É SEU?
MEU IRMÃO.
MAS ELE NÃO PARECE NADA COM VOCÊ.
ISSO NÃO É DA SUA CONTA.
?!
É, SIM! SE VOCÊ SOUBESSE O QUE EU ESTOU PENSANDO...
TIRA ESSA MÃO DAÍ, OU...
VOCÊ NÃO FARIA ISSO.

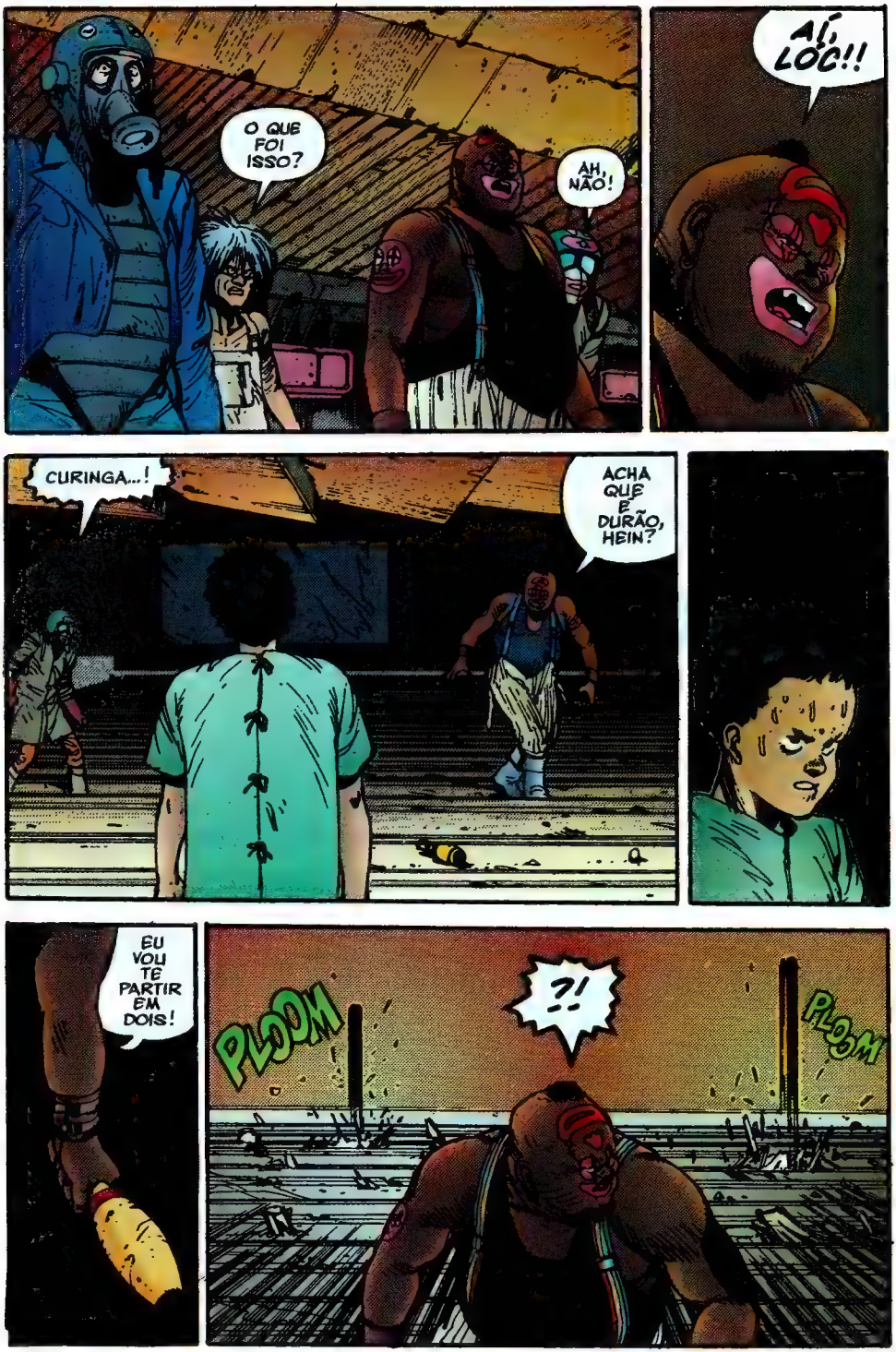
EEE-EII!
:MMPH!!:
IAHUUU!!
OBA! OBA! OBA! OBA!
ESSA BRINCADEIRA JÁ FOI LONGE DEMAIS...
SMAK
...SEU RETARDADO!!
AGORA, CAI FORA!!
CRASH
GLATER
EU TE AVISEI.

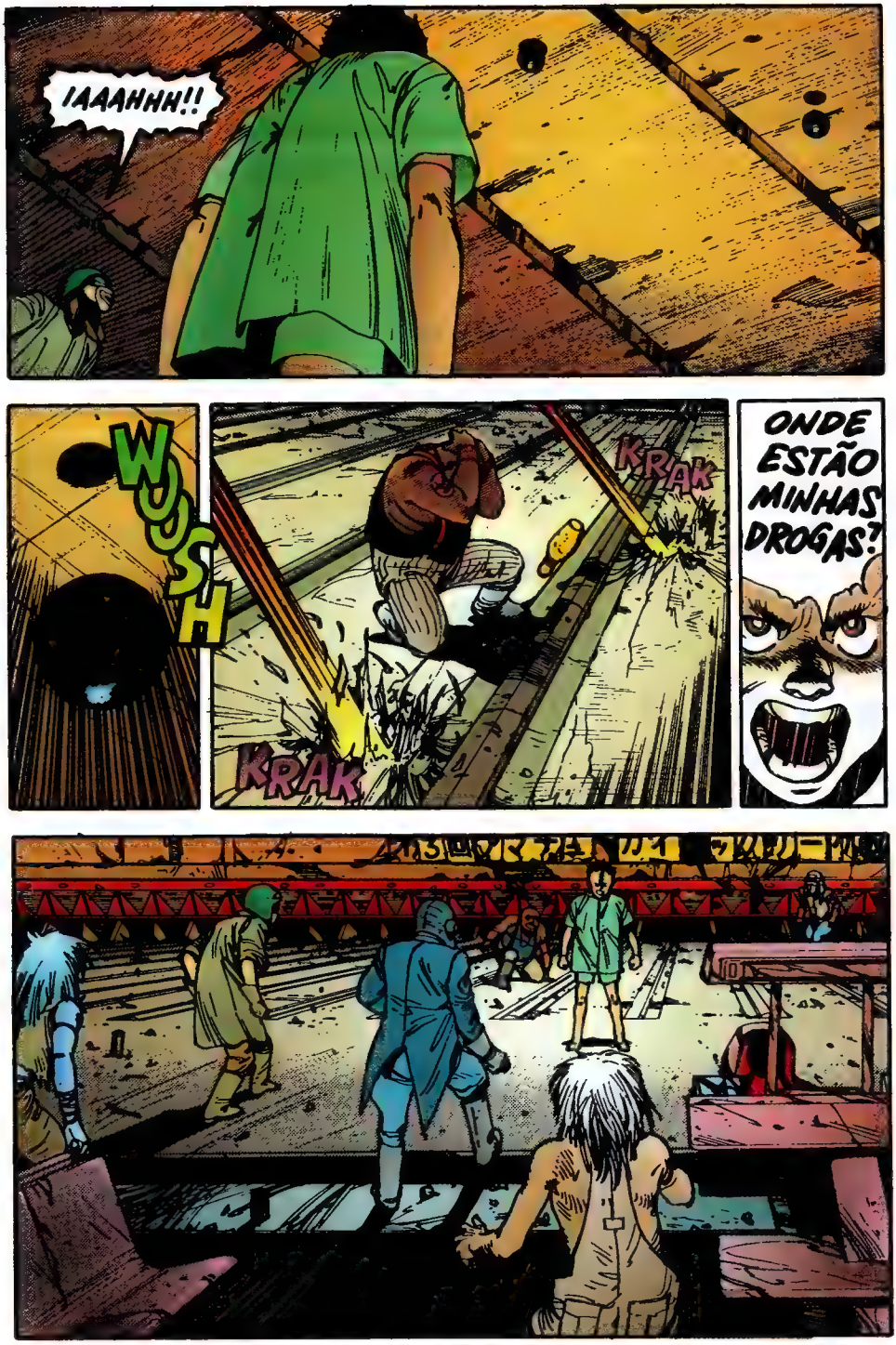
O QUÊ?!
UFA!
ENTÃO VOCÊ SÓ...
SÓ ESTOU PEGANDO EMPRESTADO, TÁ?
KÁTK
EI!
ESPERA AÍ!
SLAM
Ô LOUCO!
ABRA ESTA PORTA! O QUE VOCÊ VAI FAZER?
BAM BAM
Kraaa... Kraaa...
FICA FRIA. EU VOLTO ASSIM QUE PEGAR MINHA MOTO.

SKREEEE
CHEGAMOS, CARA!
EU DISSE...
CALABOCA! MINHA CABEÇA DÓI QUANDO CÊ FALA.
O QUE O CURINGA VAI ACHAR DISSO?
EU É QUE VOU SABER?
ELE PIROU PRA TRAZER O CARINHA AQUI.
NÃO VÁ TROPEÇAR NO ESCURO.
ZIA BOWLING
A VIDA É UM PUTEIRO!

O QUE QUER DIZER COM A CABEÇA DO CHIP EXPLODIU?!
QUE TIPO DE DROGA CÊ ANDA TOMANDO, MANO?
DEVE SER DA BOA, HEIN?
CÊ TÁ ATÉ DELIRANDO!
MAS ENTÃO, QUEM FEZ ISSO?
BEM...
BEM O QUÊ?!
VOCÊ TROUXE O ASSASSINO AQUI?!
CADÊ ELE?

VÃO ME DEIXAR AQUI A NOITE TODA?!
HEIN? É O CARINHA QUE A GENTE ESPANCOU LÁ NO PEDAÇO!
O QUE CÊ TÁ APRONTANDO?
BEM... O GAROTO... ELE...
EI!!!
BOOM
!!!EEEE!


O QUE FOI ISSO?
AH, NÃO!
AÍ, LOC!!
CURINGA...!
ACHA QUE É DURÃO, HEIN?
EU VOU TE PARTIR EM DOIS!
?!
PLOOM
PLOOM

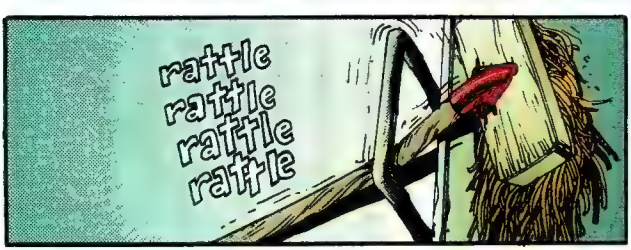

IAAAHHH!!
WUUSH
KRAK
KRAK
ONDE ESTÃO MINHAS DROGAS?

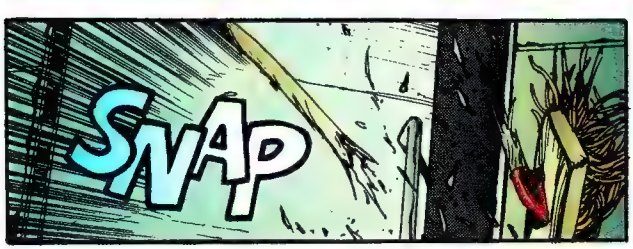
PUFF
PUFF
PUFF
PUFF

DEVE ESTAR EM ALGUM LUGAR POR AQUI.

PORRA! OUTRA INTER-SECÇÃO!

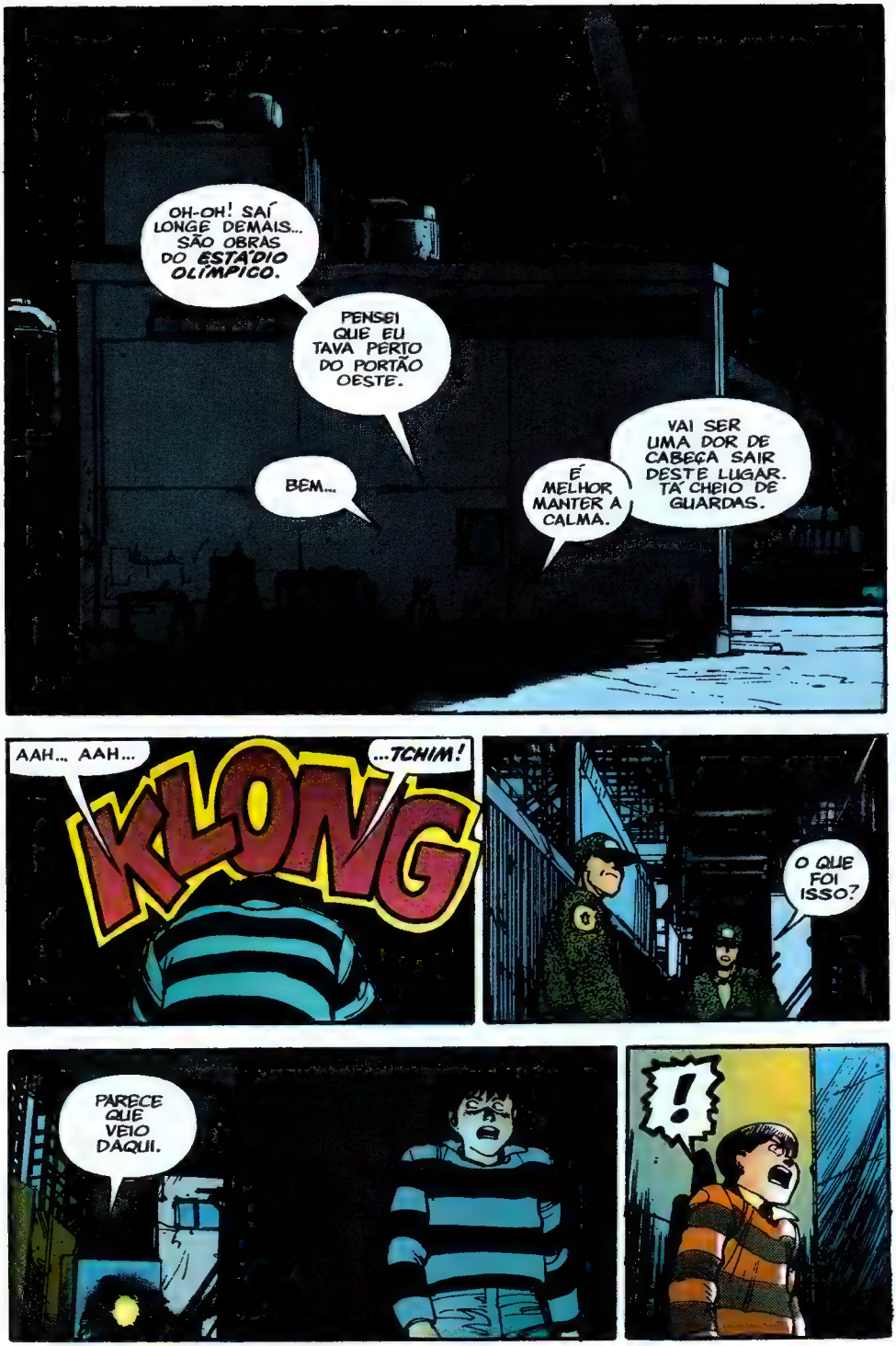
VOU SUBIR ATÉ A RUA E PROCURAR MINHA MOTO, POR LÁ. ASSIM NÃO PERCO TEMPO.


rattle
rattle
rattle
rattle


SNAP

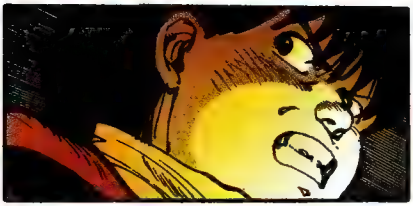
AAAII!
THUD

OOHH!!
ELE É UM GRANDE...
...BABACA!!
:UHNFF: AGORA... EI! PARECE TUDO OK.
CONSEGUI! DROGA... POR QUE NÃO CONSIGO ESQUECER AQUELA MINA?
HHRRRUN
PORQUE EU SOU UM BABACA!


OH-OH! SAÍ LONGE DEMAIS... SÃO OBRAS DO ESTÁDIO OLÍMPICO.
PENSEI QUE EU TAVA PERTO DO PORTÃO OESTE.
BEM...
É MELHOR MANTER A CALMA.
VAI SER UMA DOR DE CABEÇA SAIR DESTE LUGAR. TÁ CHEIO DE GUARDAS.
AAH... AAH...
KLONG
...TCHIM!
O QUE FOI ISSO?
PARECE QUE VEIO DAQUI.
!

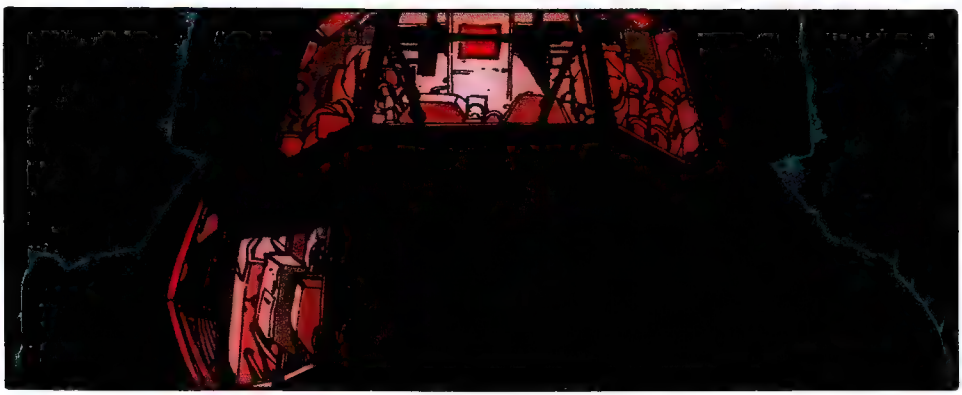
BUDDABUDDABUD

TAK TAK TAK TAK



O CORONEL CHEGOU!

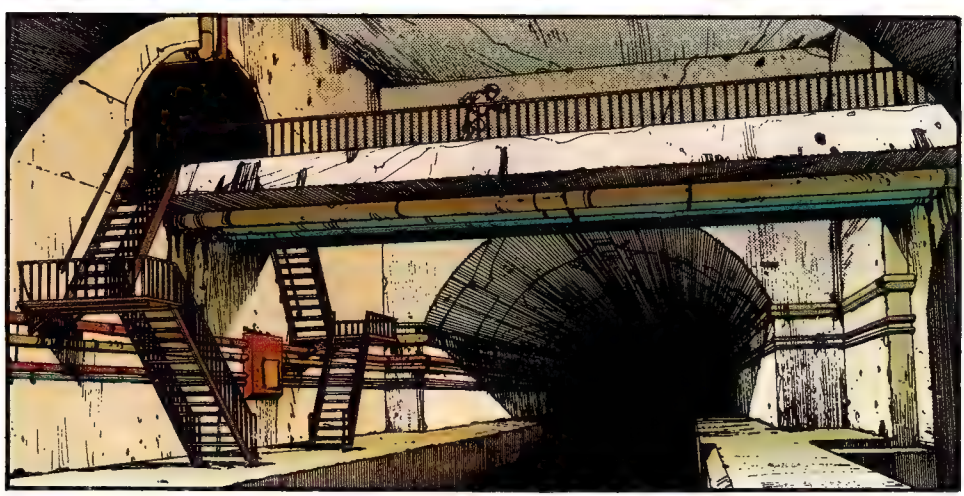
O CORONEL...

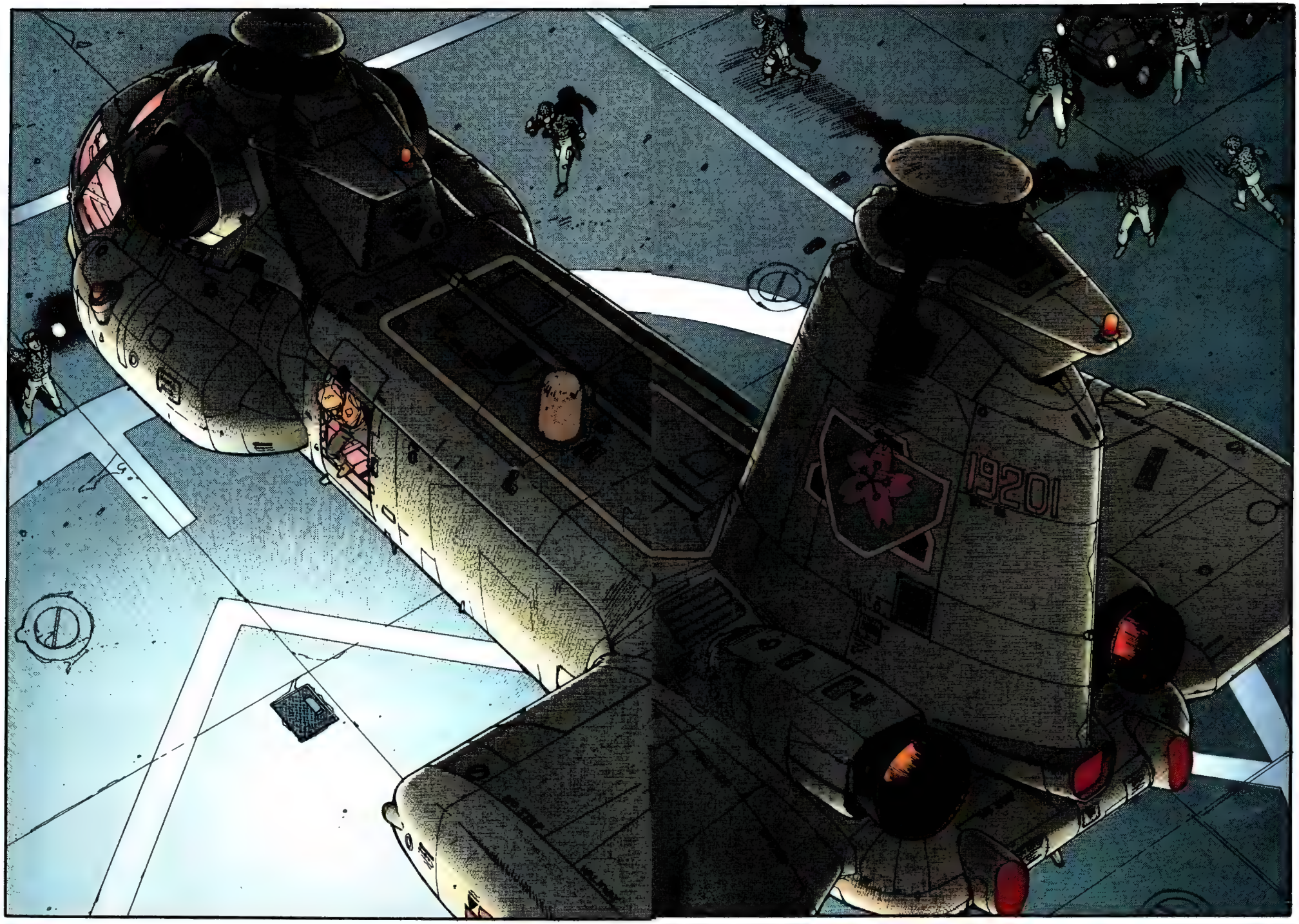


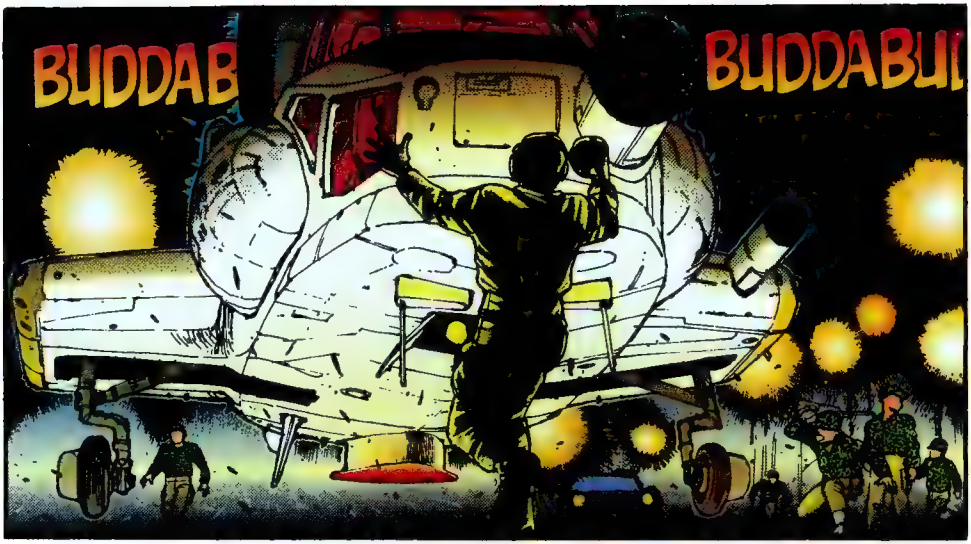
ELE VAI FICAR LEGAL? ELE TÁ TOMANDO TODAS.
TODAS?! ELE CONSE-GUE?!
CLARO!
É... LÁ SE FOI UMA FORTUNA... NUM INSTANTE.
MANTER ELE COMO CHEFE VAI CUSTAR CARO!
PAREM DE RECLAMAR... VOCÊS SÓ CONTINUAM VIVOS PORQUE EU QUERO!

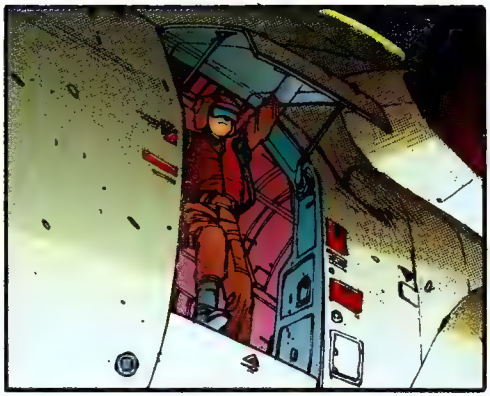
NÃO DÁ PRA ACRE-DITAR!

PRECISO ACHAR AQUELE RETARDADO ANTES QUE ELE ESTRAGUE TUDO!

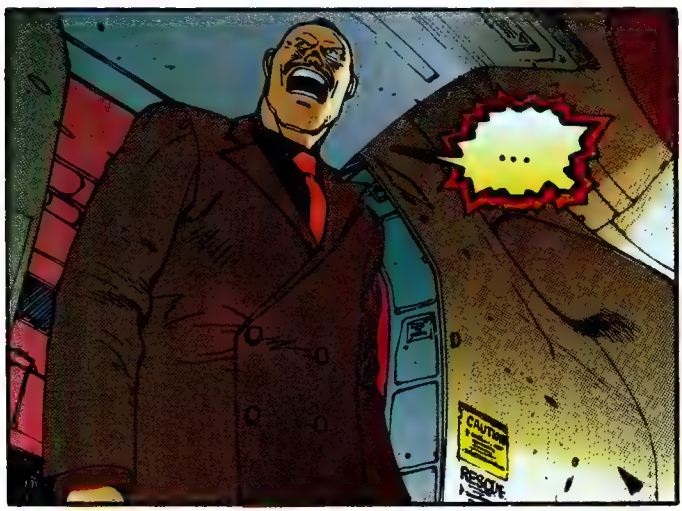



19201


BUDDAB
BUDDABUI



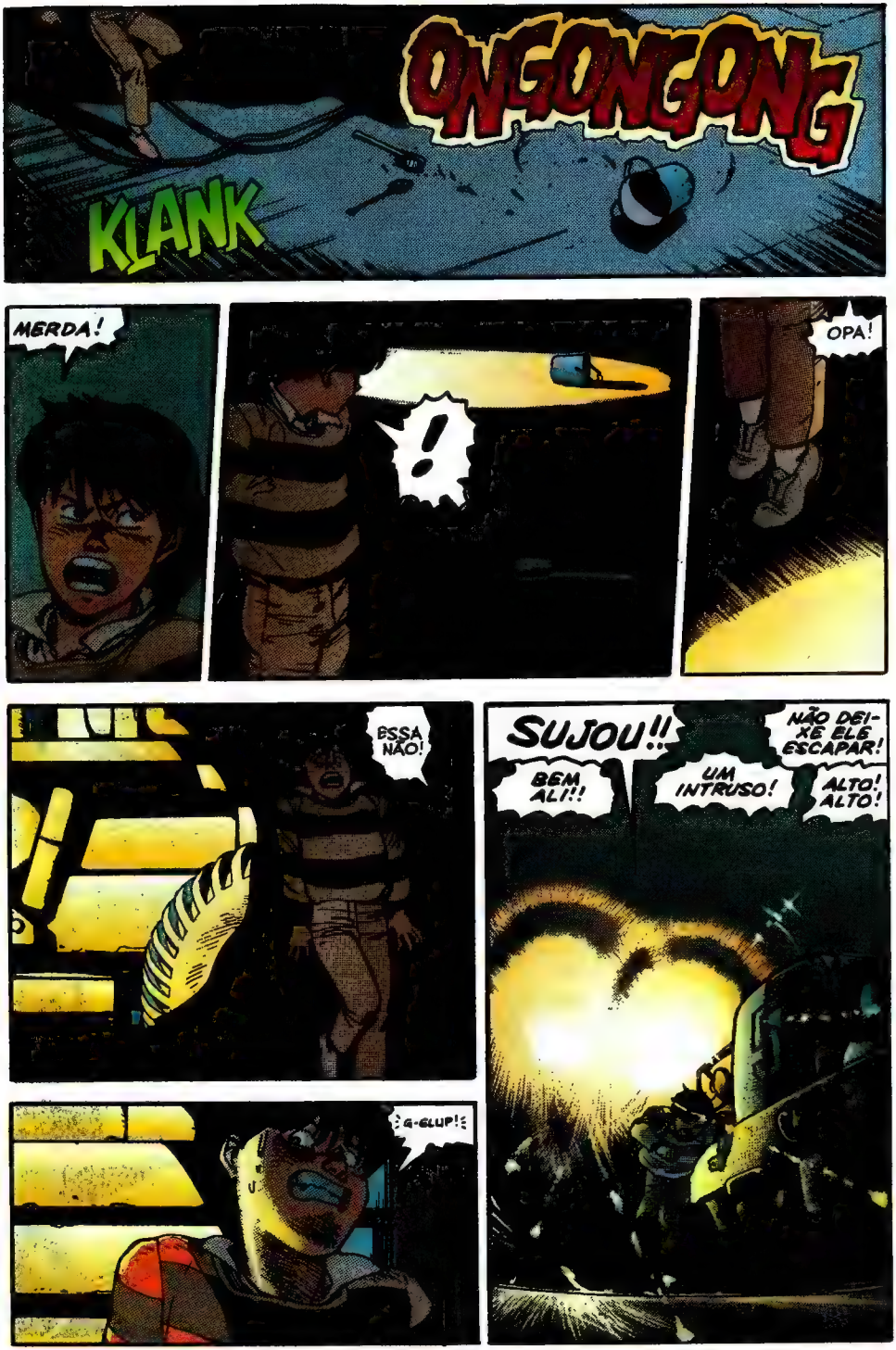
CORONEL!

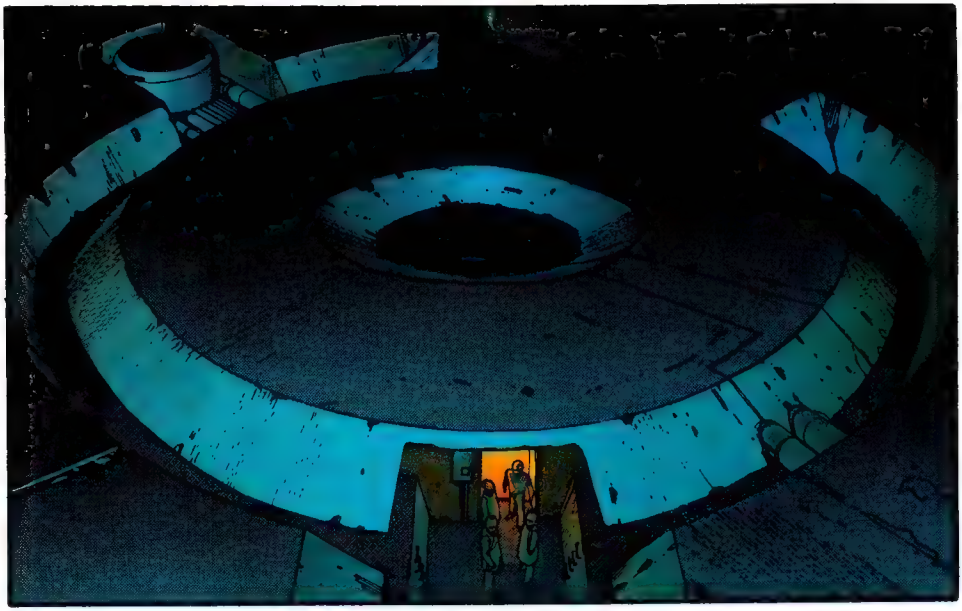

...
CAUTION
RESCUE

O QUE DISSE, SENHOR?

...
NÃO OUÇO NADA POR CAUSA DO HELICÓPTERO, SENHOR...
O QUÊ?!
AS LUZES, SEU IDIOTA!
APAGUE AS LUZES!
SIM, SENHOR!
OU VOCÊ QUER QUE TODO MUNDO DESCUBRA ONDE FICA A NOSSA BASE SECRETA?!

TAK TAK TAK TAK
ESSE CORONEL NÃO SAI DO MEU PÉ! PARECE ATÉ MINHA SOMBRA... EU, HEIN?!
VOU CAIR FORA DAQUI!
MAS EU NÃO QUERO ENCRENCA.
KLONG


KLANK
ONGONGONG
MERDA!
!
OPA!
BSSA NÃO!
SUJOU!!
NÃO DEIXE ELE ESCAPAR!
BEM ALI!!
UM INTRUSO!
ALTO! ALTO!
G-GLUP!



O QUE HÁ DE ERRADO?

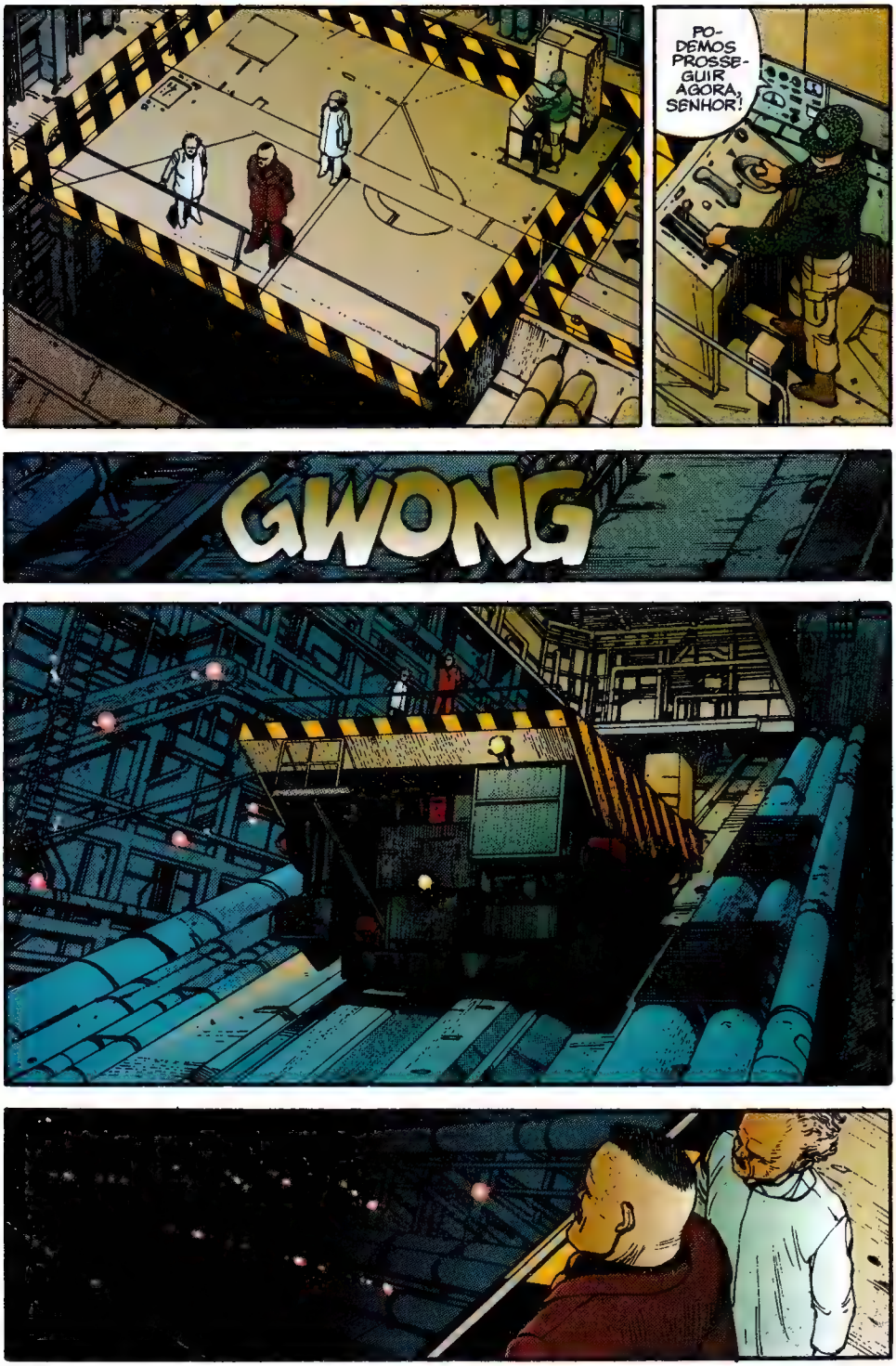
HÁ UM INTRUSO NA ÁREA, SENHOR.

SÓ ISSO?
MATEM-NO!

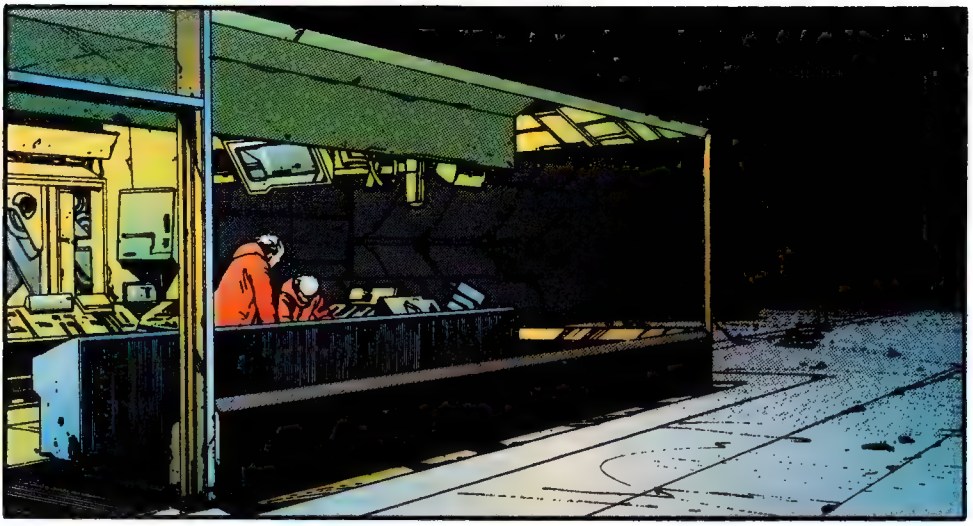
LÁ ESTÁ ELE!!
PARE OU ATIRAMOS!!
WOOOOOOOOO
NÃO!!
O CANAL!!
AGORA NÓS O PEGAMOS!

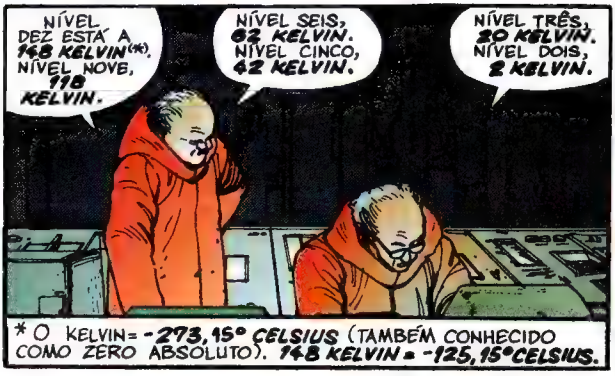
GERÔNIMO!
SPLUNK
DONG
ELE PULOU!
VAMOS DESCER!
DROGA!
gloosh
gloosh
KONG
UAU!

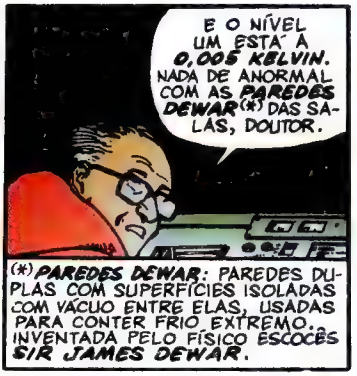
VAMOS LÁ!
BLOOSH
ME LARGA, SEU ESTÚPIDO!
:PUFF:
:PUFF:
plosh
KA
CHUK
DADADADADA
ELE DESCEU PELO CANO!!
CUBRAM A SAÍDA! MANTENHAM ELE LÁ! NÃO O DEIXEM ESCAPAR!
NÃO DÁ PRA VER NADA!
TRAGAM LUZ!
SEU GROSSO! ATÉ MINHA VÓ ACERTAVA!
K-ZING
K-ZING


PO-
DEMOS
PROSSE-
GUIR
AGORA,
SENHOR!
GWONG

É MELHOR VESTIR UM DESTES, SENHOR.
CORONEL!
POR AQUI, SENHOR.




NÍVEL DEZ ESTÁ A 148 KELVIN(*). NÍVEL NOVE, 118 KELVIN.
NÍVEL SEIS, 82 KELVIN. NÍVEL CINCO, 42 KELVIN.
NÍVEL TRÊS, 20 KELVIN. NÍVEL DOIS, 2 KELVIN.
* O KELVIN = -273,15° CELSIUS (TAMBÉM CONHECIDO COMO ZERO ABSOLUTO). 148 KELVIN = -125,15° CELSIUS.


E O NÍVEL UM ESTÁ A 0,005 KELVIN. NADA DE ANORMAL COM AS PAREDES DEWAR(*) DAS SALAS, DOUTOR.
(*) PAREDES DEWAR: PAREDES DUPLAS COM SUPERFÍCIES ISOLADAS COM VÁCUO ENTRE ELAS, USADAS PARA CONTER FRIO EXTREMO. INVENTADA PELO FÍSICO ESCOCÊS SIR JAMES DEWAR.

TEM CERTEZA ABSOLUTA DISSO?
SIM, SENHOR.

CORONEL?!
CORONEL, ONDE ESTÁ VOCÊ!

ELE ESTÁ AQUI, DOUTOR.

QUE DESGRAÇA! ELES FICARAM COM MEDO... VERGONHA ATÉ.
DECIDIRAM ESCONDÊ-LO... ENTERRARAM AS RAÍZES DE UMA GRANDE CIVILIZAÇÃO...
VOLTARAM AS COSTAS PARA A CIÊNCIA...

AKIRA
...E TENTARAM COBRIR PARA SEMPRE A COVA QUE ELES ABRIRAM COM AS PRÓPRIAS MÃOS.

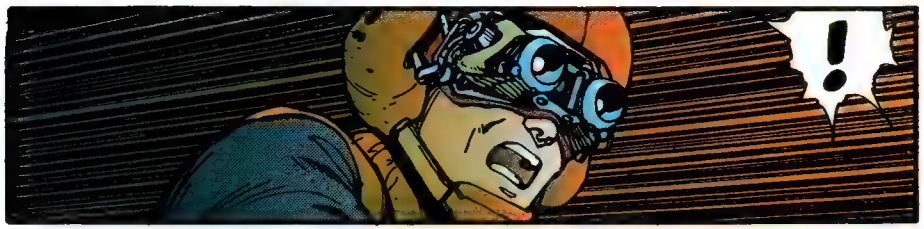
CHUNK
TAK
FLUMP
SE A MOTO ESTÁ INTACTA... KANEDA NÃO CHEGOU AQUI.

BLOOSH
BLOOSH
PUFF
PUFF
PUFF
PUFF
PUFF
PUFF
ESSES CARAS NÃO DESISTEM.
ELE DEVE TER VINDO POR AQUI!
gloosh
gloosh
gloosh
gloosh

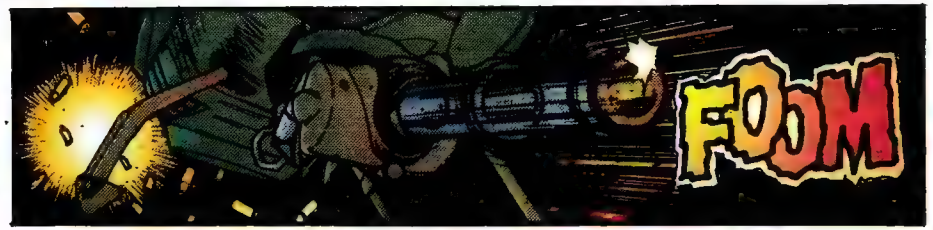
SPLUNK
E AGORA? PRA ONDE EU VOU?
!
O QUE É ISSO?
VVVVVVNNNN
HÃ...?
VVVVVVNNNN

ASSIM QUE O ENCONTRAREM, ATIREM PARA MATAR!
VVVV

VVVVVNNNN


!

LÁ ESTÁ ELE!


FOOM

VENHAM ME PEGAR, BABACAS!!
TOKATOKATO

HÃ??
POK
AARGH!!
BOOM
RRRRR
!
RRRR

RAASH
FWOOM
BLAM
UAU!
OBRIGADO.
FWOOSH
AGGH!

BLOOM
DROGA!
CHINK
HEIN?
TOKA
TOKA
TOKA
TOKA
EEI!!

VOCÊ DE NOVO?!
HOJE É MESMO UM DIA DAQUELES!
PISH
PISH
AAAII!
KATOKATOKATOKATOKATOKATOKATOKATOK!
EU DESISTO! VOCÊS VENCERAM!
SOCORROOO!
TÔ VENDO LUZ! TÔ SALVO! TÔ SALVO!!
SEU BURRO! QUEM É QUE VAI TE AJUDAR?
UH...?

17

PUFF
PUFF

PARECE QUE ENTREI PELO CANO...
PUFF
PUFF

DROGA.

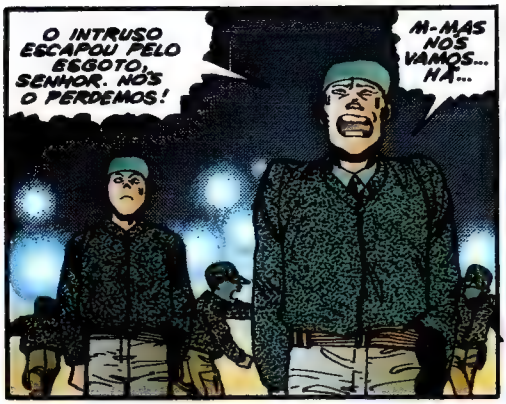
OH!
SOCORRO!! ME TIRA DAQUI!!
O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO AÍ?
O QUE VOCÊ...?
!
TOKA TOKA TOKA TOKA
IAAAH!!

BLOOSH
VVVVNNN
CUIDADO!!
NNGH!
SKLITCH
VVVHOOM
VVVVNNN!

O EXÉRCITO!
VOCÊ DEVE SER AMIGA DELE!
SKLTCH
OHH
ÓTIMO! POSSO PEGAR DOIS PELO PREÇO DE UM!
VVVNN
SSSHHHH
AAAAAA!
AAA!
MMPH!
THLUK

EI!
KLONK
?
SSSHHH
AAAH!
MAS O QUE...?!
OHH!
CAI FORA DAI, SEU...
BAM BAM BAM BAM
SLUK
AH, NÃO!

AAAAH!
AAAAH!
AAAAH!
VVVNNN
SPLOOSH
KABOOM


O INTRUSO ESCAPOU PELO ESGOTO, SENHOR. NÓS O PERDEMOS!
M-MAS NÓS VAMOS... HÁ...

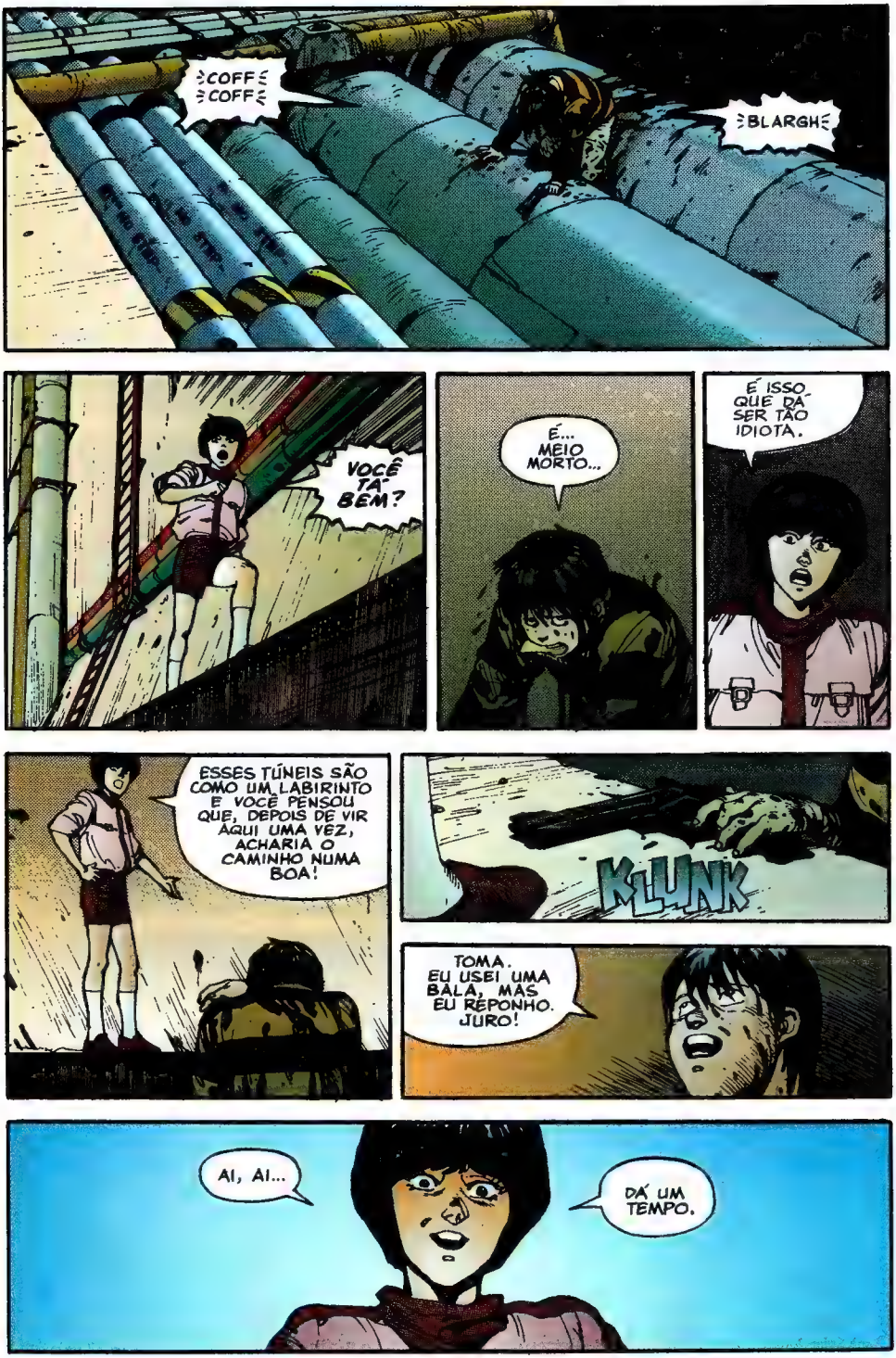
PENSEI QUE ESTIVESSEM BLOQUEADOS.

ALGUNS ATRASOS NA CONSTRUÇÃO, SENHOR... ALGUMAS PASSAGENS AINDA ESTÃO...

SINTO MUITO, SENHOR!
NÃO HÁ DESCULPAS!

ESQUEÇA. ENCONTREM O RATO E ACABEM COM ELE.
SIM, SENHOR!

...
O QUE SERÁ QUE HOUVE?
SEI LÁ!
O CORONEL NEM SE IMPORTOU.
BUDDABUD
ABUD

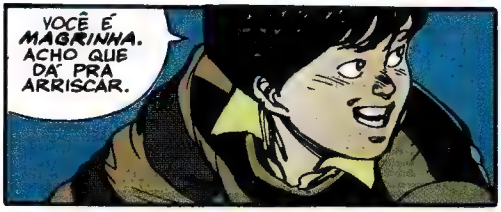

COFF
COFF
BLARGH
VOCÊ TÁ BEM?
É... MEIO MORTO...
É ISSO QUE DÁ SER TÃO IDIOTA.
ESSES TÚNEIS SÃO COMO UM LABIRINTO E VOCÊ PENSOU QUE, DEPOIS DE VIR AQUI UMA VEZ, ACHARIA O CAMINHO NUMA BOA!
KLUNK
TOMA. EU USEI UMA BALA, MAS EU REPONHO. JURO!
AI, AI...
DÁ UM TEMPO.

PARECE SEGURO. ELES DEVEM ACHAR QUE AINDA ESTAMOS LÁ.

E A MOTO?

INTEIRA. A BATERIA TÁ QUASE NO FIM, MAS NÃO TEM GALHO.

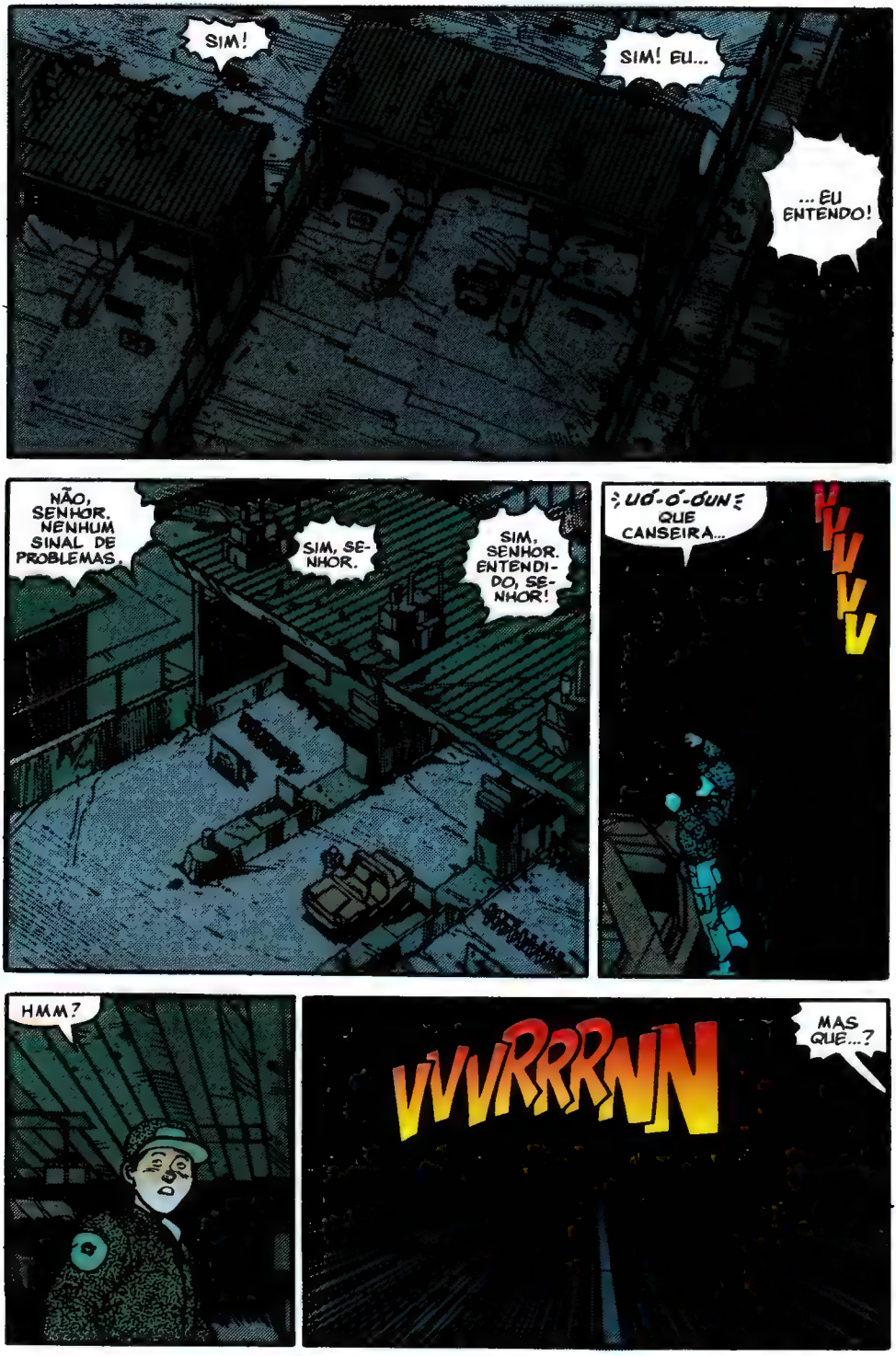
ELA AGÜENTA DUAS PESSOAS?


VOCÊ É MAGRINHA. ACHO QUE DÁ PRA ARRISCAR.

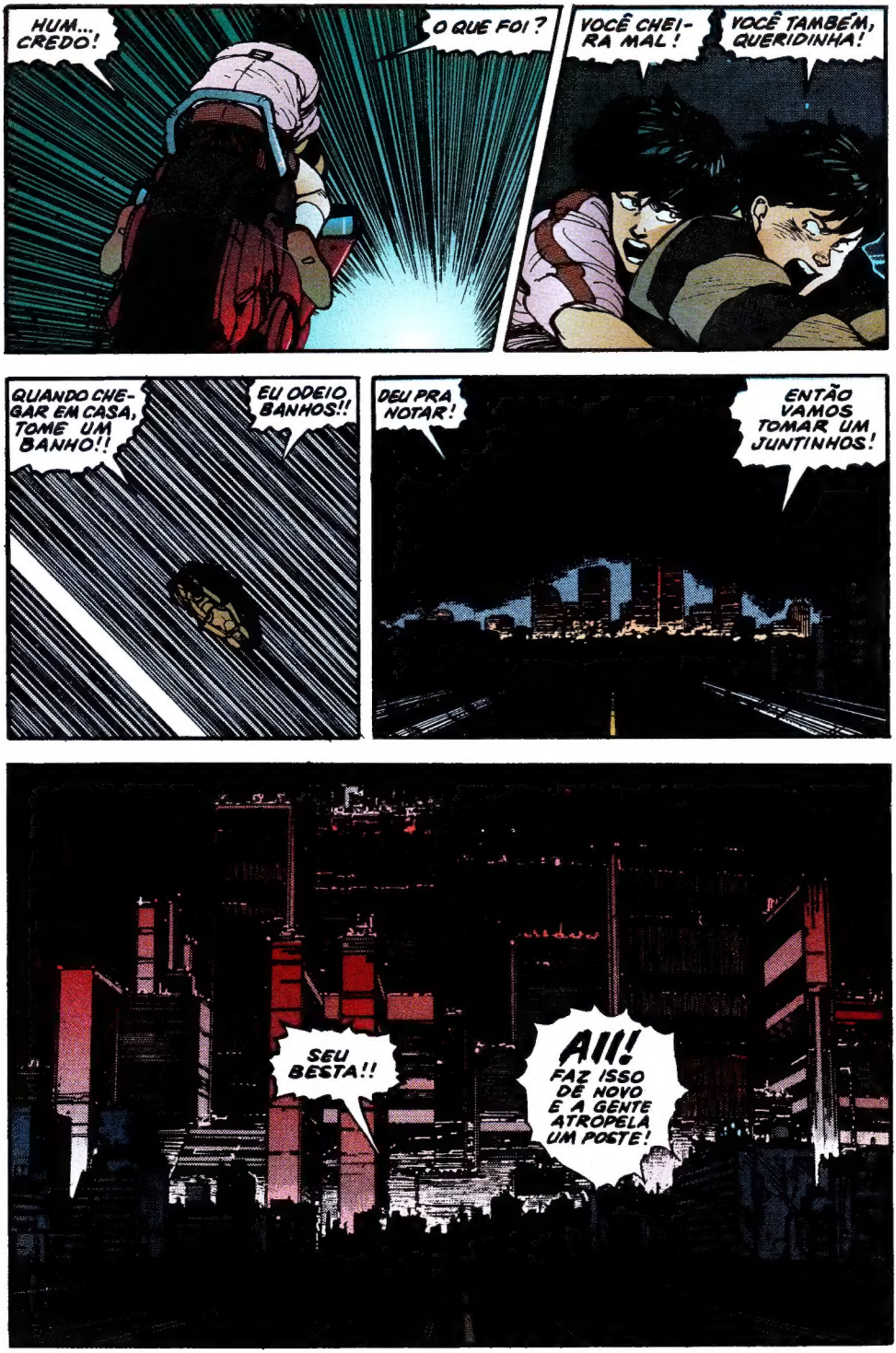
VAI DAR CERTO...

...EU ACHO.
KA-CHUNK

TAK TAK TAK TAK
VAMOS LÁ!
KLIK
FUNCIONA, PORCARIA!
BOP
VRRRNN
POW
VOCÊ SABE PILOTAR ISSO?
SEGURA FIRME!


SIM!
SIM! EU...
...EU ENTENDO!
NÃO, SENHOR. NENHUM SINAL DE PROBLEMAS.
SIM, SENHOR.
SIM, SENHOR. ENTENDIDO, SENHOR!
;UÓ-Ó-ÓUN; QUE CANSEIRA...
VVVV
HMM?
VVVRRRNN
MAS QUÊ...?

HÃ...?
VVVRRRRRN
TCHAU, PANACA!!
ESPEREM!!
VVVRRRRN
VVVRRRRR


HUM... CREDO!
O QUE FOI?
VOCÊ CHEIRA MAL!
VOCÊ TAMBÉM, QUERIDINHA!
QUANDO CHEGAR EM CASA, TOME UM BANHO!!
EU ODEIO BANHOS!!
DEU PRA NOTAR!
ENTÃO VAMOS TOMAR UM JUNTINHOS!
SEU BESTA!!
AII! FAZ ISSO DE NOVO E A GENTE ATROPELA UM POSTE!

UMA CONVERSA COM O SR. OTOMO

"Ilustrar uma história em quadrinhos como AKIRA é muito mais um problema de realização pessoal. Mas quando outras pessoas me pedem para desenhar qualquer outra coisa, tenho que me 'aquecer' e aí começa a diversão. Bem..., às vezes, elas me pedem coisas como AKIRA...

Já quando um estúdio de produção ou um canal de TV me procuram com uma idéia específica para um comercial ou cenário, eu tenho que estar sempre inspirado, senão a coisa não funciona. Se realizasse esse tipo de trabalho continuamente, seria bom para exercitar alguns músculos que eu geralmente não uso ao fazer quadrinhos.

Ilustrações para capas e matérias de revistas levam muito tempo, inclusive nos quadrinhos. A de *'Good Weather'*, por exemplo, levou dois meses e meio desde o estágio inicial até o produto final. Na página-título de AKIRA eu passei uma noite inteira em claro! Mas, para mim, ilustrar é muito mais uma diversão do que um trabalho. Talvez por isso me sinta tão feliz.

Digamos que há uma espécie de dispositivo transformador na ponta da antena de um telefone, certo? Esse aparelho precisa ser leve, durável e portátil. E ele existe e se molda de acordo com as necessidades. Pensando dessa maneira, sou capaz de exprimir a forma e o espírito e trago à vida essa coisa chamada transformador.

É como acontece na natureza, com uma pedrinha qualquer. Originalmente, a areia se acumula no fundo do mar e, com o tempo, surge uma montanha. Com a erosão e as mudanças de temperatura, ela desmorona em um vale e pode ser varrida pela corrente e ficar menor e menor, até virar a nossa pedrinha. Isso significa uma coisa: até mesmo uma pedrinha encontra seu caminho para tornar-se o que ela é.

As nuvens também. Mesmo as nuvens de tempestade são aquecidas e se erguem em vapor. Outras são levadas para uma atmosfera superior por ventos fortes. Nuvens que vagam suavemente em dias ensolarados podem se tornar arredondadas e evaporar. Pensando assim, eu posso entrar no mundo dos objetos. Com isso em mente, faço minhas ilustrações.

Na época dos meus vinte e poucos anos, muitas vezes, tomei o trem de Urawa, em Saitama, para Ginza, só para ir ao cinema. Mas me divertia mais observando as pessoas dentro dos vagões do que assistindo aos filmes. Eu pensava: os sapatos dele estão gastos... Deve ser um vendedor que viaja muito, ou é apenas pobre e não pode comprar outro. Agindo dessa forma, eu podia imaginar a vida de qualquer pessoa. E vendo os meninos no parque, talvez eu pensasse: garotos são espertos porque são desajeitados. E assim, uma idéia emerge, uma história em quadrinhos evolui, ou uma ilustração toma forma. Acho que este é o mesmo esquema usado por um músico para se 'conectar' com sua música.

Meu interesse em ilustrar é uma questão de ver as pessoas e coisas ao meu redor e não querer enxergar sempre cenários bonitos. Mais do que o pitoresco, eu adoro aqueles lugares vivos, transpirando humanidade.

É claro que adoro todos os tipos de ilustração, mas, recentemente, passei a me interesssar por pinturas típicas japonesas. Há uma certa bravura em cada pincelada rápida e segura.

Há um tempo, tentei, da forma mais natural possível, arranjar um local adequado para três rochas. Mas não importava onde eu as pusesse, pois não obtinha sucesso. Foi somente quando as joguei para trás que consegui colocá-las no lugar. Talvez seja essa a minha aversão pelo artificialismo. O natural não necessita de uma audiência, e isso me fascina. Refletindo sobre isso, vejo que adoro lugares transpirando humanidade, pois eles carecem de artificialismo.

Quando estava trabalhando na locação de Akira, eu sempre ia a um armazém na Baía de Tokyo. Suas paredes eram cheias de rachaduras e haviam velhos canos por todo lugar — era demais! E Tokyo toda parece uma grande confusão, sem harmonia, totalmente destituída de artificialismo. O mais próximo de uma arquitetura tradicional japonesa era uma vila de estilo espanhol. Algumas pessoas a achavam feia, mas eu sou fascinado por tais lugares.

Eu adoro os artesanatos do povo das Ilhas Bali e os quadros de pessoas comuns, que não pintam para viver. É divertido tentar imaginar a natureza da região, a população e o desenvolvimento dessa cultura.

Mesmo no Japão, há coisas que ninguém sequer imagina os motivos delas serem daquela maneira, como a *fukusuke* (um tipo de boneca), o *mokugyo* (um gongo de madeira), ou o *kunade* (um tipo de ancinho de bambu vendido no festival de Otorisama). Gosto muito de deixar minha imaginação correr selvagem, enquanto olho fixamente para objetos que fazem alusão a cultos indígenas.

Alguns anos atrás, havia um show de muito sucesso na TV Mzima Springs, em Kenya, que mostrou ao mundo, pela primeira vez, hipopótamos sob a água. Aquilo me deixou maravilhado. Aquele animal desajeitado, com seu corpo imenso, se movia tão rápido que parecia absurdamente contente consigo mesmo. Era maravilhoso, como se ele flutuasse na água, saltando suavemente, em câmera lenta, pra cima e pra baixo, pra cima e pra baixo.

O inesperado acontece nos mais variados lugares, nas mais variadas formas."

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer, Fernando A. Costa
Flavio Barros Pinto, José Antonio Soler

Diretor Executivo de Revistas
Flavio Barros Pinto

Diretora Editorial
Flavia Ceccantini

Diretor de Publicidade
José Roberto Sgarbi

Diretor de Marketing
Rogério Rahier

REDAÇÃO
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Editor de Arte: Hélcio Pinna
Redator: Sidney Gusman
Revisores: Cecilia Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Chefes de Arte: José Moreno Cappucci, Cosme J. da Silva
Assistentes de Arte: Gérson A. Campos, Marco A. Ponzio, Marcos Camargo de Brito
Produtor Gráfico: Cicero Osvaldo de Lima
Tradutor: George Andolfato

MARKETING
Diretor Comercial: Eduardo Macedo Soares
Gerente Comercial: Rosa Mello
Assistente Comercial: Lúcio Flávio Baúte
Gerente de Promoção e Divulgação de Imprensa: Lúcia de Finis Machado
Diretora de Propaganda: Beth Klock
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - SP
CEP 05065 - Tel.: (011) 262-3100
Telex: 54071

Impressão: Cochrane S.A. Al. Escobar Williams 590, Santiago, Chile

Março/1991
Copyright © 1991 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

ANER

A SEGUIR:
GUERRA DE GANGUES

AKIRA

アキラ